



Les Chérubins

jeudi 4 février 2010, par [Shlopoto](#)

Prologue

Un groupe "d'enfants" modifiés par les Architectes s'est échappé dans l'Entremonde. Ils aboutissent à Hong Kong en 1996 et n'ont qu'une idée en tête : se venger des Architectes. Pour cela ils se dirigent instinctivement vers une grande tour noire, dont les Architectes utilisent le septième étage comme centre d'opérations. Ces enfants ont des pouvoirs terribles, ce sont des pyromanes en puissance. N'étant pas discrets, ils se font repérer par des agents du Pinacle. Pour compliquer le tout le Roi Yo, mercenaire engagé par les Architectes, est lancé à la poursuite des enfants.

Action

Le gamin

Les personnages des joueurs sont en planque pour intercepter quelqu'un en pleine nuit dans une rue déserte (donner toutes les indications nécessaires pour qu'ils se retrouvent à attendre ici, mais rien à voir avec l'histoire des enfants). Un gamin - trois ans - débarque sous leur nez, il a l'air perdu. Une bande d'affreux débarque peu après, des mecs en costards noirs qui veulent l'attrapper : ils ont des armes à feu et semblent prêts à s'en servir. Ce sont des Triades (des agents de bas niveau de la Roue de Jade) qui savent peu de chose, si ce n'est qu'un big boss, le Petit Fils du Dragon, attend quelques rues plus loin qu'ils ramènent le gosse. Les personnages des joueurs vont probablement intervenir pour voler au secours de cet enfant. Certains Triades parleront sans doute mais leur boss sera parti depuis bien longtemps quand nos héros arriveront. Ils se retrouvent avec un gamin sur les bras, il ne parle pas et semble choqué (les Triades

l'ont touché avec une seringue hypodermique pour le neutraliser et il est dans les vappes pour quelques heures).

Le Roi Yo

Par des moyens magiques, le Roi Yo lancé à la poursuite des gamins arrivera à localiser celui que les personnages des joueurs ont récupéré, les autres se protègent d'une enveloppe magique qui empêche toute détection. Ce personnage débarquera à grands coups de flingues pour tenter de le récupérer. C'est un ennemi de taille qui devrait pas mal occuper nos combattants. Le combat sera abrégé lorsque l'effet de la piqûre cessera chez l'enfant, qui profitera du combat pour se sauver, suivi de près par le Roi Yo. Ils perdent rapidement la trace du Roi Yo par contre il est très facile de suivre celle du gamin, il va tout droit en brûlant et transformant tout sur son chemin.

La tour

Ainsi ils arrivent à la tour utilisée par les Architectes, où les autres gamins ont commencé la fête : quand ils arrivent des flammes jaillissent de plusieurs fenêtres qui explosent au septième étage, tandis que des coups de feu retentissent dans les jardins. Des gardiens tentent d'arrêter tout ce qui bouge : gamins ou héros. Les gamins se sont rendus directos au labo où ils détruisent tout, y compris certaines créatures inquiétantes enfermées. Le Roi Yo fera irruption pour "donner un coup de main" à un moment propice, il est là pour tuer les gamins et se moque des personnages des joueurs. Une Abomination va également faire son apparition pour protéger le labo, au début elle a l'apparence d'un des scientifiques.



Epilogue

Finalement le Roi Yo n'est pas un mauvais bougre, il possède une demeure dans l'Entremonde, près d'une issue vers la Jonction 96, et les Architectes le laissent à peu près tranquille pour peu qu'il accepte de donner un coup de main pour rattrapper les créatures qui s'échappent parfois. Une fois que son boulot est fait il s'en retourne chez lui. S'il trouve les personnages des joueurs sympathiques il pourrait même leur indiquer le passage qu'il garde, il est souvent utilisé par les Architectes mais peut être utilisé par ceux qui savent se montrer être discrets.

Les personnages

Le Roi Yo

Physique 9

Esprit 10

Chi 0 Magie 8

Réflexes 9

armes à feu 17

mousquet (8/5/1), pistolet à briquet (7/3/1),
arbalète (7/4/1)

schitcks d'armes à feu

carnage à la chaîne (3), rechargement éclair (1),
main droite main gauche (1), œil d'aigle (1)

sorcellerie 14

blast (acide, éclaire, flammes), influence, mobilité,
réparer

esquive 17

Le Roi Yo régnait autrefois sur une partie de la Chine, conquises des siècles auparavant ainsi qu'une bonne partie du monde par les redoutables explorateurs et guerriers venus d'Afrique, armés d'un courage sans borne et d'une magie puissante. Un glissement critique a très largement modifié la donne et le Roi Yo s'est réfugié dans l'entremonde avec sa femme, connue uniquement comme "la Reine". Si les personnages des joueurs rendent visite au Roi Yo ils auront l'occasion de la rencontrer, une des plus belles femmes qui soit au monde, magnifique déesse d'ébène qui malgré ses airs de tigresse fait preuve d'une courtoisie irréprochable.

Sept Chérubins



Sept Chérubins

Physique 5

Esprit 6

Chi 0 Magie 5

Réflexes 5

pouvoirs de créatures 11

absorption (1), drain de sang (2), résistance à la mort (1), domination (1), blast (feu, transmutation)

matériel archanotechnologique 9

catalyseur de cuirasse, évaluateur de menace, pansement instantané

esquive 11

Neuf Triades

Physique 5

Esprit 5

Chi 0

Réflexes 5

arts martiaux 8

coup de poing (6), coup de pied (7), dague de lancer (6), grenade (23)

armes à feu 9

makarov (10/2/8+1), ruger K89 (10/2/15+1)

esquive 9

Vingt Gardiens

Physique 5

Force 12

Esprit 5

Chi 0 Magie 5

Réflexes 5

armes à feu 7

uzi (10/4/40), beretta modèle 21 bobcat (8/1/8+1)

matériel archanotechnologique 8

simulateur neural, évaluateur de menace, membre robotique

esquive 8

L'Abomination : Mille Bras

Physique 8

Esprit 3

Chi 0 Magie 10

Réflexes 8

pouvoirs de créatures 16

lacération de l'esprit (1), drain de sang (1), distorsion de l'âme (1), poison (3), corruption (1)

matériel archanotechnologique 16

analyseur de flux, générateur de bouclier spirituel, spirale punitive

esquive 1